

**Máster en profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato,
Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas, Artísticas y Deportivas**

Especialidad en Biología y Geología

TRABAJO FIN DE MÁSTER

CURSO 2013-2014

¿QUIÉN DIJO QUE APRENDER NO ES DIVERTIDO?

Autor: Sabina López Ballonga

Director: María José Gil Quilez



Universidad
Zaragoza

Índice:

1. Introducción.....	2 pág.
2. Selección de los temas.....	4 pág.
3. Título y nivel de desarrollo.....	7 pág.
3.1. Objetivos.....	8 pág.
3.2. Competencias.....	8 pág.
3.3. Rol del profesor.....	9 pág.
3.4. Tipos de actividades y desarrollo de las mismas.....	10 pág.
4. Conclusiones.....	13 pág.
5. Bibliografía.....	18 pág.

1. Introducción

Me llamo Sabina López Ballonga y soy licenciada en Biología por la universidad de Valencia. Tras acabar mis estudios, decidí realizar en el curso 2013/2014, el actual Máster en Profesorado en Educación Secundaria Obligatoria, ya que desde siempre me ha gustado la docencia y explicaba dudas a mis compañeros/primos pequeños, ayudándoles dentro de mis capacidades.

Sin embargo, no ha sido hasta mi periodo de prácticum II y III en el centro de titularidad pública I.E.S. Francisco Grande Covián, donde he podido experimentar realmente lo que es conducir una clase llena de alumnos, ajustándote a unos contenidos curriculares y a un tiempo marcado. Y esto es lo más satisfactorio que me llevo del master, el contacto directo con los alumnos, lo que me ha motivado para seguir con ilusión en esta profesión.

Actualmente estamos pasando por una época de grandes cambios educativos, donde cada vez se le exige más a la profesión docente; cambios de metodología, inmersión en la lengua inglesa o uso de las nuevas tecnologías en el aula. Todo esto repercutirá de forma muy positiva, formando alumnos cada vez más preparados y con más éxito académico, lo que hará que puedan elegir con mayor libertad su futuro profesional.

La profesión docente, requiere invertir una gran cantidad de tiempo fuera del aula donde preparar las clases, corregir los exámenes, buscar actividades motivadoras o adaptarte a las necesidades de cada alumno, pero todo ese esfuerzo, se ve recompensado gratamente con el día a día en el aula, donde vas conociendo un poco más a cada alumno, intercambiando vivencias y conocimientos sobre la materia.

Por este motivo, en un futuro cercano espero encontrar unas prácticas en el extranjero como profesora ayudante en la asignatura de ciencias donde poder aprender distintas metodologías, culturas y cómo no, mejorar el nivel de inglés. Ya que de esta forma se me podrían abrir muchas puertas en un futuro no muy lejano en España.

El presente Trabajo Fin de Master, se centra en generar un buen clima de aula entre los estudiantes a través del trabajo cooperativo, donde se crea un ambiente de respeto y confianza con el grupo clase. El profesor es una parte vital para crear este clima, de él dependerá el bienestar general y el futuro de la convivencia dentro del grupo.

Me parece interesante un párrafo de Amanda Céspedes (2009) que menciona en su libro "La Tragedia Educativa" cuando cita a G. Ginott:

"He llegado a una conclusión aterradora: yo soy el elemento decisivo en el aula. Es mi actitud personal la que crea el clima, es mi humor diario el que determina el tiempo. Como maestro, poseo un poder tremendo de hacer que la vida de un niño sea miserable o feliz. Puedo ser un instrumento de humor, de lesión o de cicatrización. En todas las

situaciones, es mi respuesta la que decide si una crisis se agudizará o se apaciguará y si un niño se humanizará o deshumanizará”.

El autor de la anterior cita describe como “aterradora” la responsabilidad que recae en el educador. Se da cuenta hasta qué punto su ánimo puede repercutir en el desarrollo de la clase y en el buen clima de la misma. El profesor es el reflejo en el que se ve el alumno, con él está aprendiendo no solo la materia, sino una forma de ser que puede ser inspiradora para toda la vida. Con la pasión por nuestra asignatura, podemos transmitir el placer de aprender y que eso se convierta en una experiencia gratificante.

He elegido este párrafo porque me siento en parte identificada, creo que el autor quiere transmitir con rotundidad el poder que tenemos como profesores, aunque pienso que exagera en sus palabras para hacer llegar mejor su mensaje. El autor pone toda la responsabilidad en la influencia del profesor, sin considerar la influencia de los compañeros que también van a ser una parte importante en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Según Chevallard Y. (1998) el análisis de las situaciones de enseñanza-aprendizaje se describe a través del funcionamiento del Sistema Didáctico, entendido éste como el conjunto de relaciones que se establecen en el aula entre profesor (*P*) y alumnos (*A*) respecto a un saber (*S*), y en interacción con un medio (*M*) creado con una intención didáctica. El sistema didáctico se caracteriza por alto nivel de complejidad, su análisis revela a cada uno de estos elementos como verdaderos subsistemas.

Una escuela es fundamentalmente una comunidad de relaciones y de interacciones orientadas al aprendizaje, donde el aprendizaje depende principalmente del tipo de relaciones que se establezcan en la escuela y en el aula, Casassus (2006).

Como podemos comprobar, el clima del aula ya se había considerado en investigaciones anteriores como un factor determinante del aprendizaje de nuestros alumnos. Es por ello que las relaciones e interacciones que suceden entre el docente y el educando, y los educandos entre sí cobran cada día un papel más importante.

Cuando conseguimos que los alumnos estén en un entorno de confianza, sintiéndose seguros, reducimos el miedo, lo que les permite ser más libres y abiertos a la participación en clase sin temor a cometer errores.

Es necesario crear un buen clima de aula donde los alumnos se sientan en confianza, valorados y necesarios para el funcionamiento de las clases, de este modo, su autoestima se verá reforzada, favoreciendo la interacción con el grupo y la capacitación para realizar cualquier actividad.

Toda persona necesita sentirse importante en la labor, función o espacio que ocupa dentro de un lugar, es por eso que toma relevancia que el docente manifieste constantemente que cree y confía en sus educandos, ya que la autoestima está relacionada en gran medida con la percepción que los demás tienen de una persona y

cuánto la valoran. Contribuirá a que los estudiantes se sientan capaces de realizar toda actividad y desafío que se les proponga (Carrasco, Orozco, Pino y Vargas, 2011).

2. Selección de los temas

He elegido dos actividades que se realizaron durante el primer cuatrimestre del Máster de profesorado, las cuales no fueron aplicadas directamente en mis prácticas aunque me sirvieron para darme cuenta de las necesidades de los alumnos. Necesitamos crear un buen clima de aula, los alumnos deben sentirse valorados, respetados, que funcionen como uno más en el grupo, para que vean como su esfuerzo contribuye en el grupo favoreciendo así su propio autoestima.

Las dos actividades elegidas son:

1. El efecto Pigmalión, Asignatura Procesos de enseñanza-aprendizaje con Belén Dieste.

El efecto Pigmalión aplicado al entorno escolar, hace referencia a cómo las expectativas del profesor sobre el alumno pueden condicionar su comportamiento hacia él y afectar a su evolución académica.

Como bien explica Morales (2013) en su artículo: Nuestras expectativas no son sin más ni la causa del éxito ni la causa del fracaso de nuestros alumnos, pero debemos tomar conciencia de que las conductas asociadas a nuestras expectativas y deseos, pueden contribuir al éxito de unos y al fracaso de otros.

Debemos confiar en nuestros alumnos, tomar conciencia de que todos son valiosos y tomar el curso como un reto, una forma de aprendizaje en la que van a ir adquiriendo una serie de competencias y conocimientos que les serán muy útiles.

Una carrera de fondo en la que cada uno tiene unas capacidades distintas por despertar, un lugar donde se sienten seguros, arropados y valorados por el resto del grupo. De esta forma, los alumnos rendirán más al sentirse reconocidos por el profesor y por el propio grupo clase.

El profesor, es un elemento esencial que tendrá un papel vital en que los alumnos consigan los objetivos que nos marcamos. Como hemos visto a lo largo del máster, un profesor no sólo es aquel que tiene un gran saber científico sobre la materia que imparte, sino que existen otros saberes que son igual de necesarios e importantes como el saber hacer, es decir, la parte metodológica, la capacidad de comunicar esos conocimientos y el más importante y menos valorado, el saber ser/estar, parte ética y actitudinal, capaz de conectar con sus alumnos (Sánchez, De la Cruz, Urrutia y Villanueva, 2014). Por lo tanto, un profesor deberá tener una mezcla de estos tres saberes, que se irán forjando con la experiencia y con el tiempo.

Personalmente, pienso que una parte muy importante del aprendizaje comienza cuando los alumnos se sienten en un ambiente de confianza y respeto, donde no tengan miedo a expresar su opinión y a participar en clase. El profesor tendrá que generar ese clima de confianza, donde todos los alumnos se sientan igual de importantes y donde experimenten el éxito en el aprendizaje.

A pesar de lo sencillo que fue el ejercicio que realizamos en la asignatura de Procesos de enseñanza aprendizaje, pudimos comprobar la importancia que tienen nuestras expectativas en el rendimiento del alumnado.

¿Alguna vez has pensado que no podías lograr algún objetivo, y gracias al apoyo de tus padres/compañeros lo has conseguido? Seguro que sí. Pues esto mismo deben sentir nuestros alumnos, fuertes, valientes, seguros, arriesgados, capaces de lograr sus sueños sin poner ningún obstáculo en su aprendizaje.

La profesora, Belén Dieste, nos proporcionó un folio con tres palabras desordenadas, de manera que teníamos que ordenar sus letras para formar tres palabras que tuviera sentido:

1. IECSAR 2. LIMIONE 3. CTUROAS

Belén, marcó un tiempo muy corto para descifrar, por orden, cada una de las palabras. Durante este tiempo un sector de la clase encontró rápidamente las palabras ocultas, mientras que el otro sector no encontraba palabra alguna que tuviera sentido y veían como sus compañeros levantaban la mano enseguida habiendo encontrado la respuesta correcta.

Como puede comprobarse, en el caso que muestro, con las dos primeras palabras no se podía haber sacado una palabra que tuviera sentido, pero con la última sí, a pesar de ello, la mayoría de alumnos que estaban en esta situación no la descifraron.

La profesora había repartido de forma aleatoria ejercicios donde se podía sacar con las tres palabras algo lógico y a otros sólo con la última.

El efecto que produjo el ejercicio, al ver que algunos compañeros enseguida sacaban la palabra correcta en el 1 y 2, produjo dejadez por parte del resto, por falta de estímulos positivos. Los alumnos que tuvieron este papel no se esforzaron por encontrar una palabra en la tercera opción, al pensar que no iban a ser capaces, algo similar ocurre en las aulas.

Esta sensación probablemente la perciban nuestros alumnos al experimentar continuamente experiencias de fracaso. Por este motivo, nosotros como profesores, debemos tomar conciencia de lo valiosos que son todos nuestros alumnos y hacérselo

ver a ellos, que experimenten el éxito, al tener altas expectativas respecto a sus aprendizajes, generará sentimientos de aceptación y alto autoestima.

2. El autoconcepto, ¿Por qué nos sentimos excluidos? Asignatura de interacción y convivencia en el aula, Pablo Palomero.

El autoconcepto, se define como un sistema de creencias que el individuo considera verdaderas respecto a sí mismo, las cuales son el resultado de un proceso de análisis, valoración e integración de la información derivada de la propia experiencia y la retroalimentación de los otros significados (González Pienda, Núñez, González Pumariega y García, 1997). Es decir, lo que el sujeto reconoce como descriptivo de sí y que él percibe como datos de identidad.

Según Branden (1993), autoestima es la sensación fundamental de eficacia y un sentido inherente de mérito, lo explica como la suma integrada de confianza y respeto hacia sí mismo.

Cuanto más positiva sea la autoestima de nuestros alumnos, más preparados estarán para afrontar las dificultades, los retos que se les plantea día a día, más respetuosos y comprensivos con sus compañeros, interactivos y solidarios. Como docentes, será nuestro propósito, el crear un grupo clase bien compactado, en el que todos se sientan parte de él, imprescindibles, aceptados y valorados.

Durante una sesión práctica en la asignatura de Interacción y convivencia en el aula, se realizó una actividad donde pudimos experimentar todas estas sensaciones (autoconcepto, autoestima, rechazo del grupo o inclusión en el grupo).

Nos colocamos en círculo con los ojos cerrados, y mientras, el profesor nos iba colocando en la frente un gomet a cada uno, de distinto color y forma, de manera que nosotros no sabíamos el gomet que teníamos en la frente.

Los seres humanos, tenemos tendencia a organizar/ordenar las cosas, de manera que cuando abrimos todos los ojos, empezamos a agruparnos dependiendo del tipo de gomet, definiendo así nuestro autoconcepto a partir de lo que nos dicen los demás que somos, es decir, necesitamos a los demás para definirnos en un grupo.

Dependiendo de la forma de la pegatina, establecemos una exclusión, y cuanto más restrictivos seamos, (color y forma) dejamos fuera de nuestro grupo a más gente. La autoestima era diferente de unas personas a otras dependiendo del grupo al que pertenecían, había grupos muy numerosos y otros donde sólo había una persona. Todos tenemos miedo a la exclusión, a quedarnos fuera del grupo y necesitamos la sensación de afiliación, de pertenencia.

Aunque al comprobar que algunos de nuestros compañeros estaban solos, aislados y sintiéndose desplazados, nos fundimos todos en un mismo grupo, porque todos somos iguales, personas válidas.

Estas actividades me han servido para reflexionar sobre la importancia de hacer un grupo cohesionado y pensar una actividad integradora, en la que los alumnos se sintieran pertenecientes al mismo.

3. Título del tema y nivel de desarrollo

“Aprender jugando. ¿Quién dijo que aprender no es divertido?”

La actividad está dirigida a alumnos de 1º ESO, y en concreto para el tema “Los animales vertebrados” aunque puede adaptarse a cualquier tema de ciencias y nivel de secundaria. Se trabaja en un juego cooperativo centrado en el conocimiento de los animales vertebrados, tema tratado anteriormente en clase.

A través de las distintas pruebas podremos despertar las inteligencias múltiples de nuestros alumnos. Este juego se puede proponer al final de cada tema como repaso y afianzamiento de lo aprendido, de manera que los alumnos irán mejorando una serie de habilidades que les facilitarán el aprendizaje de las ciencias al integrar la información por distintas vías.

En dicha actividad, quise que experimentasen sensaciones de éxito, donde se despertaran todas las capacidades que poseen nuestros alumnos ya que no todos servimos para todo. Y de esta forma trabajar la inteligencia visual-espacial, interpersonal e intrapersonal, naturista, musical y lingüística, ampliando así el modo de aprendizaje tradicional que se centra en la inteligencia lingüística y lógica matemática.

El efecto Pigmalión se trabajaba a través del refuerzo positivo que realizaba como profesora en las distintas pruebas apoyándoles en sus respuestas, la propia dinámica del juego favorecía la participación al estar en un ambiente más lúdico y los alumnos se veían capaces de realizar cualquier reto, mostrándose en todo momento entusiastas por la actividad.

Dentro del grupo, cada integrante tiene una posición que es valorada y respaldada por el resto de compañeros, favoreciendo de esta forma las relaciones interpersonales y la autoestima de los alumnos.

3.1 Objetivos

1. Consolidar la información al procesarla por distas vías.
2. Aprender a hacer representaciones gráficas de los conceptos que se estudian en clase.
3. Reconocer gráficamente dichos conceptos.
4. Aprender a definir conceptos científicos con sus propias palabras.
5. Clasificar los animales en los distintos grupos.
6. Reconocer distintos animales por el sonido que emiten.
7. Relacionar características correspondientes a cada grupo de animales.
8. Despertar su capacidad creativa.
9. Desarrollar el trabajo en equipo, tomando decisiones en conjunto.
10. Estimular la participación e interrelación.
11. Crear un buen clima de aula, ambiente propicio para desarrollar las clases.
12. Despertar múltiples inteligencias en nuestros alumnos.
13. Aumentar la autoestima de los alumnos al experimentar experiencias de éxito.

3.2 Competencias

Con los contenidos en ciencias que se trabajan en esta actividad a través de las distintas pruebas podemos abordar las siguientes competencias:

-Competencia lingüística. A través de la realización de las distintas pruebas, definiciones, verdadero/falso, los alumnos irán adquiriendo un vocabulario científico que poco a poco aumentará y enriquecerá su lenguaje, y con ello la comunicación con otras personas.

-Competencia social y ciudadana. Los alumnos al participar en grupo, aprenden a convivir, respetarse y a participar conjuntamente en la toma de decisiones, responsabilizándose de las elecciones y decisiones adoptadas.

-Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico. Los alumnos perciben el espacio físico en el que se desarrolla la vida, identificando las características

que presenta cada grupo de animales que hacen posible que se desarrollen en el medio ambiente en el que viven.

3.3 Rol del profesor

El profesor es una figura clave, es el espejo donde los alumnos se ven reflejados, con su actitud creará un clima óptimo donde los alumnos se puedan sentir en un ambiente de confianza y respeto. Moderará la actividad para que esta se desarrolle eficazmente, en base a que los objetivos propuestos por el juego se cumplan, para ello deberá tener en cuenta los siguientes aspectos:

1. Crear un clima adecuado para la ejecución de la tarea y la facilitación de las relaciones interpersonales.
2. Fomentar que los roles en el grupo no aparezcan muy marcados, evitando la jerarquización.
3. Propiciar la participación de todos los componentes del grupo.
4. Hacer críticas de forma positiva durante la ejecución de la actividad.
5. Favorecer una comunicación fluida y eficaz.

Antes de empezar con el juego se establecen una serie de normas:

- Durante las representaciones gráficas no se puede hacer ningún gesto, sonidos ni escribir palabras en la pizarra relacionadas con el concepto que hay que dibujar.
- Las respuestas que dé el grupo deberán estar consensuadas y responderse de forma unánime, no se contarán como válidas las respuestas individuales.
- Cada miembro del grupo deberá participar de forma ordenada, de forma que cada vez tirará el dado una persona distinta, que será la persona que realice la prueba.
- Durante el juego no se puede consultar ningún tipo de apunte, libro o esquema.
- Las respuestas que den los alumnos deberán estar siempre fundamentadas y justificadas, explicando el concepto que se les pregunta y su función. Las respuestas de verdadero/falso que no estén argumentadas se darán por nulas.

3.4 Tipo de actividades y desarrollo de las mismas

Mediante un sencillo juego, se refrescarán los contenidos más importantes explicados sobre las ciencias despertando inteligencias múltiples en nuestros alumnos. Al realizar distintas pruebas sobre el mismo contenido, el alumno consolidará la información al procesarla por distintas vías (dibujo, definir, relacionar, reconocer sonidos).

En las distintas pruebas, podemos encontrar actividades que se desarrollan individualmente (prueba de definir, dibujar) y pruebas que se desarrollan de forma grupal (prueba musical, pregunta, verdadero/falso), donde el grupo de alumnos debatirá y llegará a un consenso sobre la respuesta correcta.

A la vez que trabajamos estos contenidos relacionados con ciencias, se favorece la interacción entre sus compañeros y la participación, ya que cada alumno aporta algo al grupo, creando un buen clima de aula, uno de los objetivos de este juego. Con el trabajo cooperativo (Ovejero, 1993), cada integrante tiene una posición que es valorada y respaldada por el resto de compañeros, favoreciendo las relaciones interpersonales y la autoestima de los alumnos.

Duración aproximada 2 horas lectivas. Los alumnos se distribuirán por grupos de 4-5 personas del mismo nivel, de manera que sean homogéneos.

MATERIAL NECESARIO	
1 Dado normal	4/5 Dados de cartulina (funcionarán como fichas)
24/30 Pegatinas	Tablero de juego
Pizarra y tiza	Cronómetro

En el tablero podemos encontrar 6 pruebas distintas que permiten trabajar las distintas inteligencias múltiples. Una vez establecido el orden de los grupos, se lanzará el dado de forma ordenada, si el equipo falla pasará el turno al siguiente equipo y si aciertan pegarán una pegatina en un lado de la ficha (cubo de cartulina) y seguirán jugando hasta que fallen. El equipo que antes consiga las 6 pegatinas del cubo de cartulina será el ganador.

Los alumnos, al tomárselo como una competición sana, se esforzarán todo lo posible por ser los “ganadores del juego” lo que implica el desarrollo de distintas capacidades.

El equipo ganador, conseguirá un premio/refuerzo positivo, por ejemplo subir 1 punto en el examen a todos los integrantes del grupo ganador.

1. PRUEBA DIBUJO

El alumno que haya lanzado el dado saldrá a la pizarra y realizará una representación gráfica sobre ciencias a los compañeros de su grupo. De esta forma, fomentamos su capacidad creativa (inteligencia visual-espacial), haciendo representaciones gráficas de los conceptos científicos que han estudiado.

Los alumnos serán capaces de representar ideas visualmente, crear imágenes mentales, visualizar con precisión, dibujar y confeccionar bocetos.

Ejemplo de representaciones gráficas: aleta caudal, aleta dorsal, línea lateral, opérculo, buche, ofidio, quelonio, etc.

2. PRUEBA PIEZAS DEL PUZZLE

Se proporcionarán una serie de papeles que contienen frases con características distintas, los alumnos deberán ordenarlos y formar la frase completa del grupo de animales indicado. Relacionando así las características de cada grupo de animales.

Por ejemplo: Las aves respiran por pulmones, tienen el cuerpo cubierto de plumas, para desplazarse usan las alas y las patas, son de sangre caliente “endotermos” y su forma de reproducción es ovípara.

3. PRUEBA DE DEFINIR

Por definir entendemos “describir” conceptos a partir de sus propiedades o rasgos indicando sólo los necesarios y suficientes, Sanmartí N. (2002). Este aspecto del lenguaje se trabajará con anterioridad en clase haciendo hincapié en la comprensión de los conceptos a definir.

Deberán definir/explicar con sus propias palabras contenidos del temario adquiriendo poco a poco un lenguaje científico, desarrollando así la capacidad de expresarse oralmente. A través del juego comprobamos que entienden los conceptos explicados, estableciéndose un feedback profesor-alumno.

Ejemplo de palabras que tuvieron que definir: Hibernar, metamorfosis, molleja, urodelo, poiquiloterma, migración.

4. PRUEBA ADIVINA ¿QUÉ ANIMAL ES?

A través de distintos sonidos que los alumnos escucharán, deberán reconocer el animal que emite ese sonido y ubicarlo en el grupo que corresponda, llegando hasta el orden si es posible. Capacidad de apreciar la diversidad animal, reconocer sonidos animales.

Ejemplo si oyen el ruido de una serpiente: Reptil, ofidio.

5. PRUEBA DE PREGUNTA O VERDADERO/FALSO

En esta casilla se realizará una pregunta al conjunto del grupo que deberá debatir con sus compañeros para dar una respuesta justificada entre todos. De este modo los alumnos procesan la información, dan una respuesta razonada y consensuada con sus compañeros.

Las preguntas pueden ser:

- ¿Por qué el ornitorrinco es un mamífero? ¿A qué orden de mamífero pertenece?
- Explica de forma razonada por qué los anfibios depositan sus huevos dentro del agua.
- ¿Qué órganos de los sentidos están más desarrollados en los reptiles?

También puede haber preguntas de verdadero/falso como por ejemplo:

- Todos los vertebrados tienen respiración pulmonar.
- Todos los vertebrados son endotermos.
- Todas las aves pueden volar.

6. PRUEBA TELEPATÍA

La persona que cae en esta casilla deberá elegir a un compañero de su mismo equipo para la prueba, los alumnos deberán decir a la de tres el mismo tipo de:

- Ave rapaz
- Marsupial
- Monotrema

5. Conclusiones

En el actual sistema educativo español que vivimos, parece necesario un cambio en profundidad, ya que como bien sabemos, seguimos teniendo un 30% de fracaso escolar año tras año.

Es concretamente en la Educación Secundaria Obligatoria donde encontramos mayores necesidades de cambio. Como profesores, debemos rediseñar nuevos planteamientos metodológicos y organizativos, para favorecer un mayor y mejor aprendizaje de todos nuestros alumnos.

Se necesita una escuela comprensiva, inclusiva, en la que todos los estudiantes, con independencia de sus necesidades educativas, tengan cabida, derecho a su normalización y a una igualdad de oportunidades (Fernandez E., 20013).

Ovejero (1993), propone el Aprendizaje cooperativo como una posible solución a los problemas intelectuales, de personalidad o motivacionales, que están en la base del fracaso escolar. Ya que la inteligencia, la motivación intrínseca, el nivel de aspiraciones o el autoconcepto son todo ellos contruidos socialmente, en el proceso de socialización, al hilo de las interacciones sociales cotidianas.

Por este motivo fracasan en la escuela, sobre todo los hijos de los grupos más desfavorecidos social, económica y culturalmente: sus interacciones sociales, sobre todo dentro de la familia, no son las más propicias para formar unos usos lingüísticos, unos niveles de aspiración o un autoconcepto que lleven al éxito escolar, que les lleven al nivel y tipo de inteligencia exigido por la escuela.

Con el presente trabajo se pretende solucionar estos problemas favoreciendo el clima de aula, realizando trabajos cooperativos en los que se favorezcan las relaciones interpersonales a la vez que se aprenden contenidos sobre ciencias. Según Moreno (2004), lo que caracteriza a los grupos de iguales es que los integrantes se relacionan asiduamente compartiendo valores, sentimientos, normas y una jerarquía que promueve el trabajo colectivo, de manera que se alcanzan unas metas u objetivos. Dentro de los grupos, cada integrante tiene una posición que es respaldada y valorada.

Como ya se ha mencionado anteriormente, el tipo de relaciones que se establecen en el aula son esenciales para el aprendizaje (Casassus, 2006). Nosotros, como docentes, debemos propiciar un ambiente de confianza y seguridad, que permita la participación de todos los alumnos sin temor a cometer errores. También, debemos tener unas altas expectativas sobre nuestros alumnos, para conseguir los mayores logros posibles.

Howard Gardner, en 1979 comenta en su libro *Frames of mind* (Estructuras de la mente) la teoría de las inteligencias múltiples. Lo cierto es que no todos somos buenos en todo, podemos definir 8 formas de inteligencia desarrolladas de distinta manera en cada persona (lingüística, musical, lógica matemática, espacial, corporal- kinestésica, intrapersonal, interpersonal y naturista).

Cada quien tiene sus habilidades, aptitudes y destrezas, las que desarrolla de diferente manera, unos más y otros menos, dependiendo de las situaciones a las cuales se haya enfrentado, pero en definitiva todos tenemos capacidad para procesar información y aprender.

Por este motivo, debemos considerar el abanico de inteligencias que poseen nuestros alumnos, y no centrarnos únicamente en la inteligencia lingüística o lógica-matemática como se suele hacer tradicionalmente.

Considerando que actualmente tenemos alumnos en el aula de distintos niveles y que algunos de ellos por sus características sociales tienen pocas posibilidades de estudiar fuera del aula, los docentes tenemos que hacer todo lo posible porque estos alumnos consigan unas bases que les permitan proseguir en su formación y puedan superar los ciclos formativos con éxito.

Por estos motivos, intenté buscar una actividad en grupo, de aprendizaje cooperativo, donde se favorecieran las relaciones interpersonales y la autoestima de los alumnos, a la vez que se trabajaban múltiples inteligencias sobre contenidos en ciencias.

Como resultado de mis cávalas diseñé la actividad “Aprende jugando” como repaso del temario y como método de aprendizaje, con esta actividad los alumnos aprenden a trabajar en grupo y desarrollan no solo su capacidad memorística sino otras múltiples (lingüística, artística, científica y social).

Actividades como estas que se salen de la rutina, lúdicas, dinámicas, atractivas, que abarcan distintas competencias como la lingüística, social o ciudadana y artística, permiten trabajar en un ambiente más distendido que favorece la participación y permite despertar todas sus habilidades, interrelacionándose entre ellos y creando un ambiente óptimo para el aprendizaje.

El desarrollar periódicamente esta actividad al final de cada tema hará que el alumno por repetición aprenda a definir, relacionar y expresar gráficamente los contenidos curriculares, facilitando el aprendizaje en ciencias.

Como profesores, tendremos que estar atentos a crear un clima adecuado para la ejecución de la actividad, facilitando las relaciones interpersonales, haciendo críticas de forma positiva, fomentando la participación de los miembros de cada uno de los grupos y favoreciendo un clima de cooperación.

Con esta actividad he pretendido acercar las ciencias de una manera divertida al alumno. El estudio de las ciencias es el estudio de la vida en sí, a todos nos afecta puesto que somos parte de ella, nos hace entender los procesos de la naturaleza, aprender a respetarlos y protegerlos hacia una mayor conciencia global.

Al realizar la actividad en el aula, pude encontrar algunas dificultades que presentaron los alumnos como:

- Dificultad a la hora de representar gráficamente un concepto. Existen alumnos que no han estado escolarizados y tienen dificultades a la hora de representar gráficamente, por este motivo el profesor deberá facilitarles el camino en todo lo posible dándoles conceptos más sencillos de dibujar o con una pequeña ayuda para que la dinámica siga su curso.

Personalmente, pienso que algunos conceptos que les hice representar podrían ser muy complicados al ser la primera vez que se enfrentaban a un juego como este (animal placentario, sacos aéreos, cortejo). Por este motivo, debemos revisar las actividades que realizamos en el aula, encontrar sus dificultades e intentar subsanarlas.

- Dificultad a la hora de definir. Por definir entendemos “describir” conceptos a partir de sus propiedades o rasgos indicando sólo los necesarios y suficientes, Sanmartí N. (2002). Como profesores tenemos que transmitir el concepto de definición e intentar que ellos sepan señalar propiedades o rasgos diferenciadores, para poder definir con sus propias palabras e ir adquiriendo con el paso del tiempo un vocabulario más científico, que les permitirá expresarse con más soltura.

- Dificultad a la hora de expresarse en público. Algunos alumnos tienen vergüenza de hacer el “ridículo” por eso, debemos crear un clima de respeto y confianza entre los compañeros, valorando siempre sus respuestas, sean acertadas o no, para que el alumno tenga más confianza en sí mismo.

Es normal que salgan ciertas dificultades en el desarrollo de la actividad, aunque se podrán ir solucionando con la práctica y con la repetición del juego. Para mejorarlo debemos adaptar bien las pruebas al nivel del grupo, también tener en cuenta la elección de los grupos, para que sean cambiantes en cuanto a los participantes.

La actividad irá mejorando conforme se vaya conociendo más el grupo clase, al principio puede que estén más inseguros, pero con el desarrollo de la actividad se sentirán más motivados y participativos.

Es posible que al formarse el equipo con alumnos de distinto nivel en cada grupo, los alumnos más participativos o con más capacidades arrastren al resto del grupo, es por eso que se intenta hacer preguntas individuales a cada participante, por ejemplo, con la prueba de “dibujo”, “telepatía” o de “definir”. Aunque hay otras preguntas que son grupales como la prueba de “pregunta”, pero al realizarse una pequeña discusión en grupo los integrantes pueden compartir sus conocimientos. Por este motivo, el profesor deberá estar atento a que todos los integrantes del grupo participen por igual, respetando los turnos de sus compañeros.

La justificación de esta actividad parte de mantener el interés en el alumno y comprobar los conocimientos adquiridos. El juego es algo innato en el niño, de él podemos aprovechar el carácter lúdico y a través del mismo aprender de forma divertida.

El alumno necesita continuos estímulos para captar su atención e interés, en esta actividad el alumno es parte activa y funciona como un componente fundamental dentro de su equipo. Siente que su esfuerzo repercute en el grupo y es valorado por éste, de esta forma su autoestima se verá reforzada, favoreciendo la interacción con el grupo.

Al realizar esta actividad he comprobado que los alumnos son muy participativos y competitivos, esforzándose todo lo posible por ganar. Podemos utilizar esta motivación intrínseca para que aprendan el temario y desarrollen todas sus capacidades de una forma más sencilla y divertida. Aunque lo más importante para mí es que los alumnos están aprendiendo ciencias disfrutando.

Con esta actividad no sólo conseguimos conocimientos sobre el temario, de ciencias en este caso, sino que además aprenden otras habilidades como las sociales, artísticas, auditivas y lingüísticas (inteligencias múltiples).

Con el tiempo, desarrollando periódicamente esta actividad al final de cada tema, permitirá a los alumnos aprender a definir, relacionar y expresar gráficamente los contenidos curriculares, facilitando el aprendizaje de los mismos.

El juego como actividad dinamizadora del aula debería ser un componente importante para el proceso de aprendizaje, ya que es algo innato en el ser humano, a través de él aprendemos de una forma más activa, al procesar la información por distas vías ésta se consolida.

Mi experiencia en la actividad ha sido muy positiva. Cuando les planteé esta actividad lo tomaron como un juego y se mostraron muy ilusionados porque fue como un “premio” para finalizar mi periodo de prácticas con ellos. El desarrollo del juego transcurrió con mucha participación por parte de los alumnos, aunque hubo algún caso en el que tuve que animar a hacer la representación gráfica. Considero que es más importante que la dinámica siga aunque haya que facilitar la participación a algún alumno más especial.

Al finalizar la actividad todos quedaron contentos y supuso un vínculo más fuerte entre mi posición como profesora y ellos, lo que creo que me pone en un lugar que me facilitaría la conexión a la hora de exigirles más en caso de que siguiera dándoles clase.

En referencia al master en general, no me siento totalmente satisfecha. En cuanto a la formación creo que falta una mínima orientación sobre temas puntuales que se establecen en clase con relación al alumno: pautas para hablar en público, cómo enfrentarte a un alumno conflictivo, como adaptarse a distintos niveles en una misma clase, cómo evaluar las competencias, motivación de alumnos apáticos, todo esto se entiende que son habilidades que se adquieren con el tiempo, pero también deben existir

unas herramientas base que nos puedan orientar a futuros profesores que nunca hemos ejercido como tales.

He echado en falta más actividades prácticas con las que poder resolver una clase, quizás hubiera sido mejor plantearse desde el segundo cuatrimestre las actividades que ibas a desarrollar en el prácticum con las distintas asignaturas que estábamos cursando, para poder realizar un mejor trabajo de fin de master y salir más satisfecho del trabajo.

Aunque se enseñen metodologías más innovadoras se sigue con la clase magistral de siempre, es cierto que es un factor importante, necesario para transmitir lo que queremos, pero si nos están enseñando el constructivismo ¿Por qué no hacer clases constructivistas en el master?

Por los créditos que contiene este máster, considero que es muy poca la formación que nos han dado. Esperaba más recursos didácticos, actividades y más herramientas de psicología hacia el alumnado para estar más preparada y poder manejar los distintos conflictos que puedan surgir en el aula.

Como Licenciada en Bióloga, creo que no se le ha dado el peso que merece la asignatura de Contenidos Geológicos ya que, con este master se supone que deberíamos salir con unos conocimientos suficientes para poder impartir esta asignatura. Creo que nos deberían haber dado clases prácticas sobre identificación de minerales/rocas por sus características, interpretación de mapas geológicos, alguna salida al campo, etc.

En conclusión, he querido aprovechar al máximo este año universitario y creo que a pesar de las críticas, me llevo conocimientos y experiencias positivas sobre todo en las prácticas que han sido una parte importante de este master en el que he podido desenvolverme libremente como profesora. Espero con ilusión poder continuar en el camino de la docencia y seguir formándome para llegar a ser una buena profesora.

6. Bibliografía

- Branden, Nataniel. 1993. "Honoring The Self. The Psychology of Confidence and Respect. Bantam Books.
- Carrasco N., Orozco M.P., Pino S., y Vargas V., 2011. ¿Qué relación existe entre el clima emocional de aula y el rendimiento escolar de niños y niñas de 2º año básico de una escuela municipal de cerro navia? Tesis para optar al título de Pedagogía en Educación Básica, Santiago.
- Casassus J.,2006. La educación del ser emocional. Santiago de Chile, Editorial Cuarto Propio. Universidad Academia de Humanismo Cristiano. Escuela de Educación.
- Céspedes, Amanda 2009b. Educar las emociones, educar para la vida. Santiago de Chile: Ediciones B.
- Chevallard, Y. (1998). La transposición didáctica. Del saber sabio al saber enseñado. Buenos Aires: Alique.
- Fernández E., 2013. Estrategias docentes en secundaria: Una experiencia de aprendizaje cooperativo. Trabajo Fin de Máster. Valladolid.
- Gardner H., 1983/2011. Frames of mind: The theory of multiple intelligences. New York: Basic Books.
- González Pienda J, Núñez C, González Pumariaga S y García M 1997. Autoconcepto, autoestima y aprendizaje escolar. Psicothema, 9, 271-289.
- Morales P. 2013. La relación profesor-alumno en el aula. Universidad Pontificia Comillas, Madrid.
- Moreno M., 2004. Desarrollo y conducta social de los 6 años a la adolescencia. En C.Coll, A. Marchesi, J. Palacios (comps) Desarrollo psicológico y educación vol. 1 Psicología evolutiva. Madrid: Alianza Editorial.
- Ovejero, 1993. Aprendizaje cooperativo: Una eficaz aportación de la psicología social a la escuela del siglo XXI, Psicothema, vol. 5, suplemento, pp.373-391.
- Samartín, N., García, P. y Izquierdo, M. 2002. Aprender ciencias aprendiendo a escribir ciencias. Aspectos Didácticos de Ciencias Naturales (Biología). 8. Educación Abierta 160. ICE, Universidad de Zaragoza.
- Sánchez J.M., De la Cruz J., consultado Junio 2014. Urrutia C.E., Villanueva G., Competencias que debe tener un profesor ideal. http://dcb.fi-c.unam.mx/Eventos/Foro4/Memorias/Ponencia_74.pdf